LES COMMANDES

Vue / Verrouillage cible

Première personne

Déplacement

Menu Pause

Absorber des orbes d'Expérience / Sélecteur de sorts

Roue des expressions

Attaque à distance

Magie

Interaction / Sprint / Rengainer une arme / Roulade

Attaque de mêlée

Caméra / (appuyer longuement) Voir le héros

Xbox Guide

Raccourcis contextuels

0709 Réf. n° X15-88370-01 FR

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios





FABLE II

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

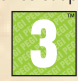
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

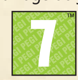
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

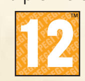
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-












Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.pegi.info** et **pegionline.eu**

SOMMAIRE

VOTRE HÉROS

Dans Fable® II, vous pouvez choisir d'incarner soit un héros, soit une héroïne. Sachez néanmoins que ce choix sera le premier d'une longue série. Tout au long de la partie, votre personnage sera façonné par les nombreuses décisions que vous serez amené à prendre.



Le Bien et le Mal

Dans bon nombre de situations, vous pourrez choisir d'agir avec bonté ou avec méchanceté. Ces choix altèreront votre apparence physique : des actes nobles vous donneront fière allure alors que, si vous laissez vos pulsions maléfiques prendre le dessus, votre visage deviendra cauchemardesque. Bien entendu, la réaction des villageois évoluera en fonction.

La pureté et la corruption

La pureté rend les héros plus attirants, la corruption les enlaidit. La pureté est déterminée par des facteurs plus subtils que la bonté et la méchanceté : cupidité, gloutonnerie et paresse en font partie.

La Force, l'Adresse et la Volonté

Les héros peuvent améliorer leurs capacités dans trois grands domaines : la Force détermine votre capacité à utiliser des armes de mêlée ; l'Adresse vous aidera à briller dans les combats à distance ; enfin, la Volonté représente la faculté de jeter des sorts. Vous pourrez soit vous spécialiser dans l'une de ces disciplines, soit combiner les trois.

L'apparence physique

De nombreux éléments peuvent affecter votre apparence : si vous mangez trop de tartes, vous prendrez du poids ; si vous développez votre Force, vos muscles se renforceront ; si vous mettez l'accent sur l'Adresse, vous grandirez ; enfin, si vous utilisez souvent la magie, des lignes de Volonté se dessineront sur votre peau.

Personnalisation

Vous pouvez également façonner votre apparence grâce à une multitude de vêtements. Les stylistes et les tatoueurs d'Albion proposent un large éventail de coupes de cheveux, de tatouages et même de maquillages.

Les colorants

Des colorants permettent également de colorer cheveux et vêtements, pour faire de vous un être totalement à part. Pour utiliser un colorant, ouvrez le menu Pause en appuyant sur START. Sélectionnez ensuite Objets, puis Colorants. Choisissez une couleur, puis sélectionnez l'objet que vous souhaitez modifier.

LE MEILLEUR AMI DU HÉROS

Voilà plus d'un millénaire que l'Homme a domestiqué le chien, ce compagnon aussi fidèle que protecteur. Votre chien ne déroge pas à la règle. Il vous est loyal et vous suivra partout. Non content de vous accompagner, il pourra également réaliser des actions très utiles.

Le combat

Votre chien se battra avec dévouement à vos côtés. Il attaquera instinctivement ceux et celles que vous mettrez à terre. Alors ne ratez pas l'occasion de laisser votre chien achever vos ennemis.

Les soins

Si votre fidèle compagnon se blesse au combat, soignez-le en lui donnant de l'Élixir canin. Il sera alors tout content de reprendre des forces.

Le flair

Si votre chien sent quelque chose d'intéressant à proximité (un coffre, un trésor enterré ou toute chose faisant l'objet d'une quête), il se mettra à aboyer. Si vous vous mettez face à lui, il tentera de vous y conduire.

L'entraînement

Grâce aux livres que vous trouverez ou que vous achèterez lors de vos aventures, vous pourrez apprendre à votre chien à faire des tours, à flairer des trésors de plus en plus précieux et à infliger plus de dégâts au combat. Si vous faites l'acquisition d'un livre de dressage canin, ouvrez le menu Pause en appuyant sur START. Sélectionnez ensuite Objets, puis Livres et documents, et choisissez le livre que vous souhaitez utiliser.

L'interaction avec votre chien

Vous pouvez non seulement soigner votre chien, mais aussi le féliciter, le gronder, lui donner des gâteries et jouer avec lui. Pour interagir avec votre chien, ouvrez la roue des expressions en appuyant sur RB, sélectionnez Chien, et choisissez l'une des actions proposées. Les raccourcis vers les expressions appropriées apparaîtront également avec ○.

Gentil ou méchant toutou

Votre chien vous est tellement proche que son apparence changera en fonction de votre ligne de conduite. Si vous vous engagez sur la voie du Bien, votre compagnon aura, lui aussi, fière allure. En revanche, si vous vous acharnez sur les innocents, il deviendra aussi effrayant que vous.



L'ÉCRAN DE JEU (AU COMBAT)

Jauge de Santé

Barre d'informations

Expérience gagnée

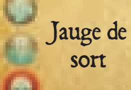
Force

Adresse

Volonté

EXP générale





Jauge de sort



Votre héros



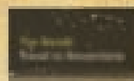
Orbes d'Expérience

L'ÉCRAN DE JEU (PENDANT LES INTERACTIONS)

Jauge d'expression



Barre d'informations



Icône d'opinion

Icône du donneur de cadeau

Icône de l'enfant



Icône du conjoint



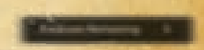




Raccourcis contextuels

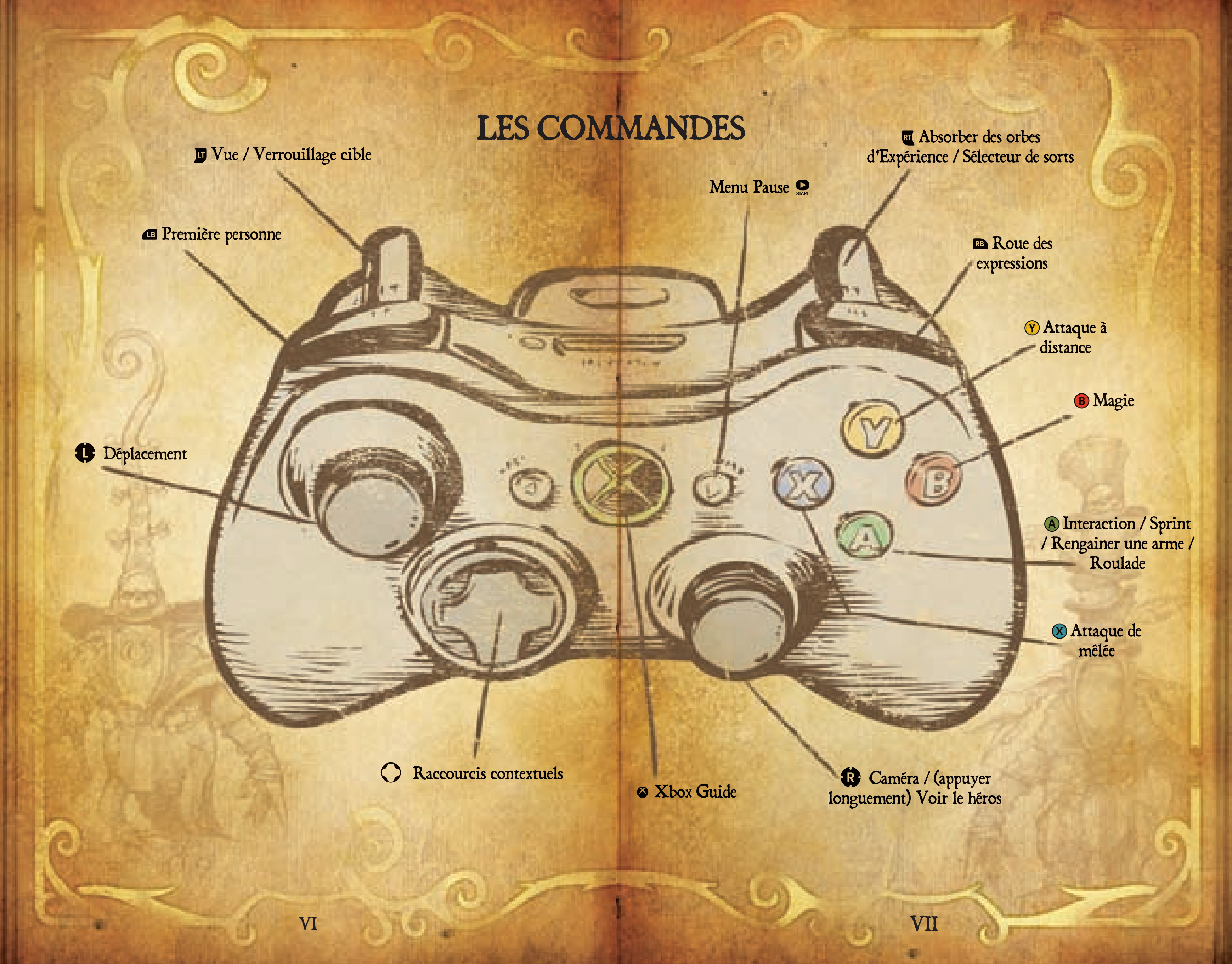


Indicateur de vue



Compteur de quêtes

LES COMMANDES



LE COMBAT ET LA SANTÉ

Albion est un endroit dangereux, et au cours de vos aventures, vous serez maintes fois amené à vous battre. Que vous privilégiiez la Force, l'Adresse, la Volonté ou une combinaison de ces disciplines, tout combat peut s'avérer fatal.



La Santé et les cicatrices

Lorsque débute un combat, une jauge rouge, représentant votre Santé, apparaît à l'écran. Plus vous prendrez de coups, plus la jauge diminuera. Si elle se vide complètement, vous vous écroulerez. Au bout d'un moment, vous puiserez dans vos réserves de pouvoir héroïque pour vous relever et reprendre le combat. Mais sachez que vous porterez les stigmates de ce KO. Remarque : tout orbe d'Expérience non ramassé (voir section suivante) et présent quand la jauge de Santé atteint zéro disparaîtra définitivement et ne pourra donc plus être ramassé. Vous pouvez éviter tout cela si vous possédez une fiole de résurrection.



Les soins

Lorsque vous êtes blessé au combat, il existe plusieurs manières de reprendre des forces.

Les potions de Santé sont des élixirs magiques qui permettent de regagner instantanément de la Santé.



La nourriture redonne de la Santé, mais moins rapidement que les potions. La nourriture peut avoir d'autres effets, plus ou moins bénéfiques. Découvrez ce que la cuisine d'Albion peut vous apporter !

Dormir dans un lit peut, entre autres bénéfices, redonner de la Santé. Pour en savoir plus, voir page XXIV.

Les améliorations

Certaines armes disposent d'emplacements spécialement conçus pour l'installation de pierres magiques qui fournissent différentes sortes de bonus. Ces pierres portent le nom d'améliorations. Les améliorations peuvent permettre de modifier le type de dégâts infligés par l'arme, de vous protéger contre d'éventuels dégâts, de réduire la Santé des adversaires, de causer plus de dégâts à des ennemis (qu'ils soient bons ou méchants), etc. Les améliorations peuvent être soit trouvées, comme des trésors, soit achetées chez des tailleurs de pierre.

L'EXPÉRIENCE, LES ÉVOLUTIONS ET LE RENOM

Bien que toujours violents et terrifiants, les combats constituent une grande source d'apprentissage. Du moins pour celui qui en sort vivant. Pour chaque adversaire que vous combattrez, vous gagnerez une précieuse Expérience (connue sous le nom d'EXP) que vous pourrez utiliser pour devenir un héros encore plus puissant.

Orbes d'Expérience

L'EXP apparaît sous la forme d'orbes lumineux qui jaillissent des ennemis. Pour absorber les orbes d'Expérience, appuyez longuement sur RT. Il existe quatre types d'EXP, chacune représentée par une couleur : le vert pour l'EXP générale et les trois autres couleurs pour les trois disciplines de combat. Si vous privilégiez le combat rapproché, vous obtiendrez plus d'EXP de Force (bleu), ce qui vous permettra de développer encore plus vos capacités de mêlée. Si vous préférez utiliser des armes à feu ou des arbalètes, vous recevrez alors de l'EXP d'Adresse (jaune), ce qui vous permettra d'accéder à des techniques de tir plus avancées. Enfin, si vous utilisez davantage de magie, vous gagnerez de l'EXP de Volonté (rouge), qui vous permettra d'apprendre de nouveaux sorts, plus puissants.

Les bonus d'Expérience

Plus vous combattrez brillamment, plus vous gagnerez d'EXP. Des bonus d'EXP vous seront donc attribués si vous éliminez rapidement vos adversaire, en les touchant à l'aide de bottes ou en leur tirant en pleine tête, si vous réalisez un enchaînement ou si vous les poussez du haut d'une falaise. Vous pouvez également gagner des bonus d'EXP en aidant un ami à tuer un ennemi en mode Coopération (voir page XXVI).

Les évolutions

Chaque type d'EXP (Force, Adresse et Volonté) peut être dépensé pour acquérir des capacités dans la discipline de combat correspondante. L'EXP générale peut, quant à elle, être utilisée dans n'importe quelle discipline. Grâce à ces nouvelles capacités, vous deviendrez un guerrier redoutable et redouté.

Pour évoluer, ouvrez le menu Pause en appuyant sur START. Sélectionnez Capacités, et choisissez les disciplines et les capacités que vous voulez. Vous pouvez supprimer les capacités dont vous ne voulez pas, et ainsi récupérer une partie de l'EXP que vous aviez dépensée en les achetant.

Le renom

Pour gagner de l'EXP, il faut tuer des ennemis au combat. Le renom, lui, se gagne en réalisant des quêtes. Le renom permet d'évaluer votre réputation en Albion et affecte la manière dont vous serez traité par les habitants. Certaines quêtes ne vous seront proposées que si vous jouissez d'un renom suffisamment élevé. Normal, qui voudrait confier une mission importante à un étranger inconnu ?

Dans les pubs et les auberges, vous trouverez parfois le barde, prêt à chanter vos louanges moyennant finances, ce qui améliorera votre renom.

Vous pouvez également gagner du renom en servant de modèle pour des statues ou en exposant vos trophées glanés lors de vos quêtes.

FORCE

DÉVELOPPEZ VOTRE FORCE AFIN D'ÊTRE PLUS EFFICACE EN COMBAT RAPPROCHÉ. POUR CELA, VOUS AVEZ TROIS POSSIBILITÉS : LE MODE FURIE, LE PHYSIQUE ET LA VIGUEUR.

Le mode Furie

Niveau 1 : Parade

Pour parer des attaques de mêlée, appuyez longuement sur Ⓧ. Renvoyez vers l'adversaire la puissance de son attaque afin de le faire reculer d'un pas. Remarque : les parades ne fonctionnent pas sur toutes les attaques.

Niveau 2 : Bottes

Les bottes sont des attaques de mêlée qui infligent davantage de dégâts et assomment la plupart des ennemis. Pour exécuter une botte, appuyez longuement sur Ⓧ, orientez le stick vers un ennemi jusqu'à ce que la manette se mette à vibrer, et lâchez Ⓧ. Si vous êtes touché au cours d'une botte, vous contrerez l'attaque mais perdrez votre botte. Alors soyez rapide !



Niveau 3 : Enchaînements

Si vous appuyez sur Ⓧ au bon moment, vous pouvez enchaîner plusieurs attaques, ce qui augmentera la puissance et la vitesse de vos coups.

En outre, lorsque vous rechargez une arme à distance, écoutez le clic du mécanisme et appuyez rapidement sur Ⓨ au bon moment pour accélérer l'opération.

Niveau 4 : Contre-attaques

Lorsqu'un ennemi lance sur vous une attaque de mêlée, appuyez rapidement sur Ⓧ tout en orientant le stick vers lui. Une contre-attaque réussie fera pivoter l'adversaire ; appuyez de nouveau rapidement sur Ⓧ pour déclencher un coup dévastateur. Cette attaque sera suffisamment puissante pour tuer sur le coup des adversaires plus faibles.

Le Physique

Développez votre Physique pour infliger des dégâts plus importants avec des armes de mêlée. Plus votre Physique sera développé, plus votre héros paraîtra musclé.

La Vigueur

La Vigueur représente votre état de Santé général. Plus vous en aurez, plus vous serez résistant lors des combats.

Les armes de mêlée

Les katanas sont les lames qui infligent le moins de dégâts, mais qui permettent les attaques les plus rapides. Elles représentent les plus fines lames des maîtres épéistes.

Les épées longues allient parfaitement puissance et vitesse. Ce sont des armes polyvalentes.

Les coutelas ne sont pas aussi rapides que les épées longues, mais ils infligent plus de dégâts.

Les fendoirs infligent de lourds dégâts, mais ce sont les lames les plus lentes à manier. Ce sont les armes privilégiées des brutes épaisses.

Les masses sont les armes lourdes les plus rapides. Bien que plus lentes que les épées, elles infligent généralement des dégâts plus importants.

Les haches allient admirablement vitesse et puissance, autorisant une grande souplesse en termes de style de combat.

Les marteaux sont des armes lentes, mais incroyablement puissantes. Contrairement aux katanas, les marteaux sont destinés aux héros qui préfèrent faire très mal en peu de coups.



ADRESSE

LES HÉROS QUI PRIVILÉGIENT L'ADRESSE BÉNÉFICIENT DE CAPACITÉS EXTRAORDINAIRES AVEC LES ARBALÈTES ET LES ARMES À FEU. POUR DÉVELOPPER VOTRE ADRESSE, VOUS AVEZ TROIS POSSIBILITÉS : LE MODE ADRESSE, LA PRÉCISION ET LA VITESSE.

Le mode Adresse

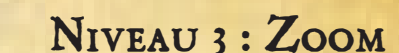
Niveau 1 : Roulade

Appuyez rapidement sur (A), tout en orientant (L) dans n'importe quelle direction pour effectuer une roulade et ainsi éviter l'attaque adverse.



Niveau 2 : Visée assistée

Les héros peu expérimentés tirent à hauteur de hanche, une technique relativement peu efficace. Pour améliorer votre précision grâce au viseur des armes, appuyez longuement sur (Y), puis lâchez pour tirer. Si vous préférez tirer à hauteur de hanche, appuyez rapidement sur (Y).



Niveau 3 : Zoom

Appuyez longuement sur (Y) pour zoomer sur la cible, et lâchez pour tirer. Plus le zoom est important, plus le tir sera puissant.



Niveau 4 : Cible secondaire

Tout en appuyant sur (Y) pour viser, appuyez longuement sur (LT) pour faire apparaître le réticule de cible secondaire. En utilisant (L), visez différentes zones sur l'ennemi afin de produire divers effets : sur sa main pour le désarmer, dans le dos quand il s'enfuit afin de le paralyser temporairement ou dans le bas-ventre pour qu'il s'écroule. Lâchez (Y) pour tirer.

La Précision

Améliorez cette capacité pour augmenter les dégâts que vous infligez avec des armes à feu ou des arbalètes.

La Vitesse

Cette capacité affecte la vitesse de vos rechargements ainsi que la vitesse de vos attaques en mêlée.



Les armes à distance

Les pistolets sont des armes de courte portée qui se tiennent à une main. Ils sont faciles à dégainer et permettent de tirer rapidement, mais ont une puissance de feu limitée.

Les tromblons sont des armes à canon court qui infligent des dégâts énormes à courte portée, et qui peuvent même toucher plusieurs ennemis à la fois. Leur efficacité diminue cependant à mesure que la distance s'accroît.

Les fusils ne permettent pas de tirer aussi rapidement que les pistolets, mais infligent plus de dégâts et à plus longue portée.

Les arbalètes étaient jadis les armes de prédilection pour le combat à distance, mais leur suprématie s'est achevée avec l'avènement des armes à feu. Pourtant, il ne faut pas sous-estimer ces armes, qui s'avèrent particulièrement fiables : elles combinent en effet vitesse, portée et puissance. Les arbalètes légères sont utilisables rapidement, mais causent moins de dégâts que les arbalètes lourdes (qui sont cependant plus longues à recharger). D'ingénieux inventeurs ont également créé des arbalètes automatiques qui peuvent tirer plusieurs fois sans avoir à les recharger.

Les pistolets et les fusils peuvent être classés dans trois catégories.

Les armes à silex sont des armes basiques, à un coup, qui doivent être rechargées manuellement après chaque tir.

Les armes à tourelles sont munies de plusieurs canons, ce qui permet au tireur d'envoyer plusieurs salves avant de recharger. Si vous videz complètement l'arme, vous rechargerez automatiquement. Si vous arrêtez de tirer avant que l'arme ne soit complètement vide, les canons commenceront automatiquement à se recharger après quelques instants, jusqu'à ce qu'il soient tous remplis ou que vous repreniez le tir.

Les armes à rouet sont équipées de mécanismes de tir sophistiqués et semi-automatiques, alimentés en munitions par un chargeur. Les cartouches peuvent partir aussi rapidement que le permet la vitesse du tireur sur la gâchette, et un nouveau chargeur n'est nécessaire qu'une fois l'arme vide.

VOLONTÉ

Ceux qui ont du sang héroïque dans les veines peuvent apprendre à utiliser leur Volonté pour lancer de puissants sorts. Il existe 8 sorts, avec 5 niveaux chacun. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus ce dernier sera puissant. En outre, plus vous dépensez d'EXP en capacités de Volonté, plus vos sorts les plus faibles deviennent puissants, et plus vos sorts les plus puissants se chargent vite.

Pouvoirs de Volonté

Le Chaos permet de troubler l'ennemi en l'obligeant à cesser de combattre et à se comporter bizarrement. Ce dernier pourra même attaquer ses propres alliés.

La Poussée magique permet d'envoyer sur l'ennemi une force invisible qui le projettera sur les murs ou dans des précipices.

Le Brasier permet de brûler l'ennemi avec des flammes magiques.

L'Exhumation permet de bénéficier de l'aide d'alliés fantomatiques lors des combats.

L'Onde de choc permet d'étourdir l'ennemi et de le frapper avec un éclair.

La Lame permet de créer des épées magiques qui viendront s'empaler sur l'ennemi.

La Maîtrise du temps permet de ralentir le monde qui vous entoure ou d'accélérer vos propres mouvements. Vous pouvez également vous téléporter instantanément à côté d'un ennemi et, si votre niveau est assez haut, l'assommer.

Le Vortex crée une puissante tornade qui soulèvera tout ce qui n'est pas fixé au sol et projettera les débris dans le périmètre alentour, blessant au passage les ennemis qui s'y trouvent. Ce sort peut également soulever un ennemi et le propulser sur l'un de ses alliés, ce qui les blessera tous les deux.





La jauge de sort

La jauge de sort est composée de cinq emplacements, chacun correspondant à un niveau de sort. Les emplacements doivent être remplis dans l'ordre : pour placer un sort de niveau 2 dans l'emplacement N°2, vous devrez d'abord avoir un sort de niveau 1 dans l'emplacement N°1.

L'attribution des sorts

Pour attribuer un sort à un emplacement, appuyez longuement sur RT. Le sélecteur de sorts apparaîtra alors à l'écran et y restera tant que vous continuerez d'appuyer sur RT. Pour passer d'un niveau de sort à un autre, appuyez sur ◌ en haut ou en bas. Pour attribuer le sort correspondant à un niveau, appuyez sur ◌ à gauche ou à droite afin de faire défiler les sorts disponibles pour ce niveau. Vous pouvez également attribuer le sort sélectionné au niveau actuel et à tous les niveaux supérieurs auxquels vous l'avez acheté. Pour cela, appuyez sur Ⓐ. Une fois que les sorts sont attribués, lâchez RT.

Vous pouvez également attribuer des sorts depuis le menu Pause. Ouvrez le menu Pause en appuyant sur START, sélectionnez Capacités, puis Sélecteur de sorts.

Lancer des sorts

Pour lancer un sort, appuyez longuement sur Ⓑ. La jauge de sort qui apparaît affiche les sorts que vous avez attribués, et commence à se remplir. Lorsque le sort que vous souhaitez lancer est plein, lâchez Ⓑ. Remarque : le sort que vous lancez ne peut être interrompu, mais sachez que vous êtes vulnérable quand la jauge de sort se remplit. Veillez donc à lancer vos sorts les plus puissants au bon moment.

Les sorts ciblés et environnementaux

Chaque sort peut être lancé dans deux modes : ciblé ou environnemental. Les sorts ciblés sont très efficaces sur une seule cible, alors que les sorts environnementaux sont moins puissants, mais affectent plusieurs ennemis. Par exemple, en mode ciblé, le sort Brasier lance une boule de feu sur un seul ennemi afin d'infliger davantage de dégâts. En mode environnemental, le même sort entourera le héros de flammes. Cela causera moins de dégâts, mais affectera plus d'ennemis.

SE DÉPLACER EN ALBION

Le chemin lumineux

Quand vous aurez un objectif important, un marquage au sol, lumineux et magique, vous dirigera vers lui. Si vous ne le suivez pas, car vous préférez explorer le secteur par vos propres moyens, le chemin s'atténuera progressivement. Vous pouvez diminuer la luminosité du marquage lumineux, voire le faire disparaître, depuis le menu Pause (voir page XXIX).

Voyage rapide

Vous pouvez vous déplacer rapidement vers n'importe quel endroit sur la carte que vous avez déjà visité, mais aussi vers une quête, des soldes, une pénurie, un poste à pourvoir ou de la famille. Cela vous évitera d'avoir à parcourir tout le chemin en courant jusqu'à votre destination. Remarque : lors d'un voyage rapide, le temps s'écoule normalement : dans le monde du jeu, il peut se passer plusieurs heures ou plusieurs jours avant votre arrivée, alors planifiez bien votre voyage afin de ne pas rater un rendez-vous important. Pour faire un voyage rapide, ouvrez le menu Pause en appuyant sur START, sélectionnez Quêtes / Cartes, et choisissez l'endroit ou la personne vers qui vous souhaitez vous diriger rapidement.

Sprinter

Appuyez longuement sur Ⓐ pour courir en Albion. Vous arriverez plus vite à destination, mais attention : on ne sait jamais sur qui (ou quoi) l'on peut tomber.

Sauter

Vous pouvez sauter au-dessus ou depuis de nombreux obstacles, tels que des petites falaises ou des barrières. Lorsque vous approchez d'un objet ou d'un trou au-dessus desquels vous pouvez sauter, l'icône Ⓐ apparaît. Appuyez sur Ⓐ pour sauter. Vous ne pouvez sauter que lorsque la chute n'est pas susceptible de vous blesser.

Plonger

Tous les trésors d'Albion ne sont pas sur la terre ferme. Si vous voyez des bulles d'eau, c'est qu'il y a certainement quelque chose d'immergé. Nagez jusqu'aux bulles et appuyez sur Ⓐ pour plonger et découvrir ce qui se cache sous la surface.



LES POINTS D'INTÉRÊT

Les Portes démoniaques

Derrière chacune de ces Portes magiques et parlantes se trouve un trésor. Chaque Porte propose un système d'ouverture différent.

Les gargouilles

Ces ignobles statues ne demandent qu'à être détruites. Tirez-leur dessus grâce à la visée assistée (voir page XII) pour découvrir des trésors enfouis depuis longtemps.

Les statues animées

Ces curieux vestiges de l'Ancien Royaume peuvent révéler des secrets si vous réalisez pour elles les bonnes expressions. Si vous n'y parvenez pas, elles vous le feront savoir !

Vos propres statues

Si vous trouvez un socle de statue vide, notez sa position. Plus tard, vous pourrez payer des sculpteurs pour qu'ils posent des statues à votre effigie sur ces socles, partout dans le monde. Servir de modèle pour une statue augmentera également votre renom.

Creuser

Avec une pelle et un petit peu de chance, vous tomberez peut-être sur le trésor caché de quelqu'un. Souvenez-vous que votre chien peut flairer des trésors enterrés, et que vous pouvez utiliser des livres pour l'entraîner à chercher plus efficacement.

Les bobines rotatives

Vous pouvez taper sur ces mécanismes ingénieux, leur tirer dessus, ou encore les activer avec de la magie afin d'ouvrir les portes de certains donjons.

Les coffres à clé d'argent

Ces coffres sont éparpillés dans tout l'Albion, et ne peuvent être ouverts qu'avec le bon nombre de clés d'argent. Heureusement, vous pourrez aussi trouver ces clés d'argent un peu partout en Albion, et vous les conserverez même après avoir ouvert un coffre.



L'INTERACTION AVEC LES HABITANTS D'ALBION

Le mode Sécurité

Par défaut, vous ne pouvez pas faire de mal aux villageois. Si vous souhaitez attaquer un non-combattant, placez-vous face à lui, dégainez une arme et appuyez en bas sur ○ dès que vous voyez une icône en forme de crâne. Appuyez de nouveau en bas sur ○ pour réactiver le mode Sécurité.

Les crimes

Si un garde vous surprend au moment où vous commettez un crime, il vous arrêtera. À ce stade, vous aurez trois possibilités : payer une amende, rendre un service à la communauté (généralement éliminer une menace locale) ou résister à l'arrestation. Dans ce dernier cas, sachez que tous les gardes de la région vous attaqueront à vue. Si aucun garde ne se trouve dans les parages, les villageois pourraient même vous attaquer.

Qu'est-ce qui est illégal ?

Vous pouvez attaquer vos ennemis comme vous le voulez, mais il est interdit de violer les droits d'un non-combattant.

L'agression est une attaque avec un sort.

La tentative de meurtre est une attaque avec une arme de mêlée ou à distance.

Le meurtre consiste à tuer un villageois ou un garde.

Trouble à l'ordre public en état d'ivresse consiste à commettre un crime en état d'ébriété.

La violation de propriété consiste à refuser de quitter une maison lorsque le propriétaire essaye de dormir ou un magasin en passe d'être fermé.

La négligence de paiement et l'énorme négligence de paiement consistent à ne pas payer vos dettes de jeu.

L'attentat à la pudeur consiste à réaliser un acte lubrique en étant habillé de façon inconvenante.

L'extorsion consiste à utiliser l'expression Extorquer mais sans réussite, ou alors en se faisant repérer.

Le harcèlement consiste à utiliser une expression inadaptée et de manière répétée sur un villageois.

Le vandalisme consiste à casser les portes ou les fenêtres d'un bâtiment.

Le refus d'obtempérer obligera les gardes à vous attaquer.

La violation de parole consiste à ne pas réussir votre service à la communauté dans le temps imparti, ou à commettre un autre crime pendant ce temps.

Le vol consiste à fouiller dans la propriété de quelqu'un d'autre. Si quelqu'un peut vous voir voler, une icône en forme d'œil s'affiche afin de vous avertir que vous êtes surveillé. Si un témoin vous surprend, les gardes viendront vous arrêter. Mais que vous soyez pris en flagrant délit ou non, sachez qu'un tel acte orientera immanquablement votre alignement du côté maléfique.

Les titres des héros

Les citoyens vous appelleront par votre titre. Votre titre d'origine sera plutôt modeste, mais un crieur public pourra vous en donner un autre, moyennant finances. Certaines actions héroïques, nobles ou non, peuvent débloquer des titres gratuitement.

Les trophées

Au terme de certaines quêtes, un trophée pourra vous être offert pour symboliser votre victoire. Vous pourrez ensuite montrer ces trophées aux villageois pour qu'ils vous estiment davantage, ce qui améliorera votre renom.

LES EXPRESSIONS

L'opinion des villageois

En fonction de vos choix, de votre renom, des vêtements que vous portez, de vos tatouages et d'autres facteurs, les habitants d'Albion vous aimeront ou vous détesteront, vous trouveront drôle ou effrayant, attirant ou moche.

Les récompenses des villageois

Si vous voyez qu'un villageois a une icône en forme de cadeau sur la tête, cela signifie qu'il vous offrira quelque chose si vous parvenez à le convaincre. Pour gagner ce cadeau, vous devrez en apprendre davantage sur cette personne.

Placez-vous face à elle et appuyez rapidement sur LT pour la regarder. Une jauge s'affichera alors à l'écran pour vous indiquer si vous êtes loin ou non de recevoir le cadeau. Appuyez sur Ⓨ pour en savoir plus sur ce villageois, et notamment ce qu'il aime et ce qu'il déteste. Servez-vous de ces informations pour choisir soit l'expression la plus adaptée, soit un cadeau à lui offrir, soit un endroit qu'il affectionne.

Si vous tuez les villageois avec une arme de mêlée, vous pourrez récupérer des cadeaux sans effort. Si vous ne voulez pas vous faire arrêter, assurez-vous d'agir à l'abri des regards indiscrets.

La roue des expressions

Les expressions sont réparties dans les catégories suivantes : Social, Grossier, Effrayant, Drague et Humour. Pour effectuer une expression, appuyez rapidement sur RB, choisissez une catégorie puis une expression, et appuyez sur Ⓐ. Choisissez bien vos expressions. Certaines d'entre elles (Extorquer, par exemple) peuvent en effet vous causer des problèmes avec les gardes.

Prolonger les expressions

Certaines expressions peuvent être prolongées afin d'obtenir des résultats spectaculaires, susceptibles d'impressionner la population. Pour prolonger une expression avec la roue des expressions, sélectionnez-en une, et appuyez longuement sur Ⓐ. Pour prolonger une expression avec ○, appuyer longuement sur le raccourci ○. Lâchez au meilleur moment pour épater la galerie. Si vous n'êtes pas synchro, vous échouerez lamentablement et subirez les affres de l'humiliation.

Les compagnons

Quand vous aurez appris l'expression Suivre, vous pourrez demander aux gens de vous suivre partout où vous allez, s'ils vous apprécient ou vous craignent suffisamment. Utilisez l'expression Suivre pour emmener les villageois dans leurs lieux favoris ou faire déménager votre famille dans une nouvelle maison (voir page suivante). Si vous en avez assez d'être suivi, utilisez l'expression Congédier sur la personne concernée.

La séduction

Selon votre conduite, de nombreux villageois afficheront une attirance envers vous. Si leur opinion Amour monte suffisamment haut, ils tenteront de vous séduire et vous proposeront d'approfondir votre relation.

Si vous trouvez une personne à votre goût, utilisez des expressions pour la séduire. Vous pouvez également lui offrir un cadeau : ouvrez la roue des expressions en appuyant sur RB, sélectionnez Social, puis Cadeau, et choisissez le cadeau dans votre inventaire. Les gens apprécient aussi qu'on les emmène dans leurs endroits préférés. L'expression Suivre vous sera bien utile dans ce cas précis.

L'AMOUR ET LA FAMILLE

La vie ne se résume pas à trucider des bandits et à accomplir des quêtes épiques. À un moment donné, vous voudrez peut-être vous poser, vous marier et avoir une famille.

Sexe, protection, etc.

Que vous soyez marié ou non, il vous sera possible d'avoir des relations sexuelles avec bon nombre de personnes que vous croiserez au cours de vos aventures, que ce soit par amour, ou moyennant finances. De nombreuses prostituées sillonnent les coins les plus sombres d'Albion, et vous les entendrez souvent parler d'une invention fascinante : le préservatif. Cette protection constitue le seul moyen fiable d'éviter les maladies sexuellement transmissibles et, bien sûr, les grossesses non désirées. Vous pourrez en acheter chez certains commerçants.

Pour avoir une relation sexuelle avec une personne, utilisez l'expression Suivre pour l'emmener vers un lit, et appuyez sur Ⓐ pour en tester les qualités...

Le mariage

Vous pourrez bénéficier de bonus de renom et de sommeil (voir page XXIV), parmi les nombreuses bénédictions qu'entraîne l'union de deux personnes. Lorsqu'une personne tombera amoureuse de vous, offrez-lui une bague de fiançailles. Une fois fiancé, vous devrez acheter une maison pour votre moitié et vous y installer. Voir le chapitre Être propriétaire d'une maison, page XXIV.

Vous êtes financièrement responsable de votre moitié. Pour lui octroyer un budget, appuyez sur Ⓐ pour Examiner la propriété sur le panneau placé devant votre maison, et sélectionnez Définir budget.

La famille

Lorsque vous êtes marié, vous avez la possibilité de fonder une famille. Les héroïnes peuvent tomber enceinte si elles ont des rapports non protégés, de même que les compagnes des héros. Vous êtes financièrement responsable de tous les enfants que vous pouvez avoir, comme de votre moitié. Cependant, l'argent ne fait pas tout dans une famille : vous devrez parfois faire acte de présence. En effet, si vous vous absentez trop longtemps de votre foyer, votre famille vous en voudra. Si votre moitié s'impatiente de trop, elle pourra tout simplement demander le divorce. D'autre part, sachez que votre famille sera plus heureuse si elle vit dans une jolie maison bien meublée. Si vous les rendez suffisamment heureux, vos proches vous offriront parfois des cadeaux, et vous pourrez bénéficier de bonus de sommeil encore plus efficaces.

La bigamie

Il est possible d'avoir plusieurs conjoints et plusieurs familles. Sachez toutefois qu'il est difficile de gérer plusieurs vies familiales, et que si votre secret vient à être découvert, vous risquez d'avoir des problèmes.

TRAVAILLER POUR VIVRE

Les emplois

Les quêtes sont peut-être passionnantes et gratifiantes, mais pas suffisamment lucratives. Pour gagner de l'argent, vous devrez travailler. Consultez votre carte pour voir les postes à pourvoir. Sachez toutefois que ces offres sont éphémères, et que vous devrez donc vous dépêcher si vous ne voulez pas vous faire devancer par quelqu'un d'autre.

Le barman prépare les verres dans les débits de boissons. Puisque la boisson est une activité éternellement populaire, les bons barmen sont toujours très recherchés.



Le bûcheron coupe le bois de chauffage pour les maisons et l'industrie des combustibles.

Le forgeron fabrique des armes en métal. Plus votre héros sera physique, plus ce travail sera rémunérateur.

Les barmen, les bûcherons et les forgerons ont la faculté de s'améliorer dans leurs activités respectives, ce qui leur permettra de gagner de plus en plus d'argent.

Le mercenaire traque et élimine les dangereux criminels contre lesquels la loi ne peut rien.

L'agent au transfert de civils conduit des villageois aux travaux forcés. C'est un métier amoral, mais très lucratif. Si vous ne tolérez pas les travaux forcés, vous aurez parfois l'opportunité de libérer les malheureux villageois qui ont été faits prisonniers.

L'assassin élimine des cibles qui menacent la pègre ou refusent de coopérer. Les assassins prospèrent quand les choses vont au plus mal. Par conséquent, plus vos actes entraîneront le monde du côté obscur, plus vous aurez d'opportunités de tuer pour de l'argent.

LES JEUX DE HASARD

Le travail, c'est peut-être la santé, mais ce n'est pas le seul moyen de gagner de l'argent. Dans la plupart des auberges d'Albion, vous pourrez jouer à des jeux de hasard.



Le Rouleau de la fortune

Faites tourner les bobines rotatives et remportez des gains en enchaînant deux symboles identiques ou plus. Certains Rouleaux de la fortune proposent des bonus spéciaux, tels que des bobines supplémentaires, des tours gratuits et des multiplicateurs de gains.



La Clé de voûte

Devinez quelles pierres seront enlevées avant que la voûte ne s'effondre et faites des paris à chaque lancer de dé. Vous pouvez aussi trouver des parties de Clé de voûte Jackpot, dans lesquelles le premier lancer peut vous rapporter gros, ainsi que le Bloodstone, un jeu dans lequel vous devez parier contre le résultat du dé.



La Tour de la chance

Le donneur distribue jusqu'à huit rangées de cartes et, après chacune d'entre elles, vous pourrez soit encaisser, soit provoquer un peu plus votre chance.
Si vous vous retrouvez avec une paire verticale entre des colonnes, vous serez frappé par la Malchance et la partie s'achèvera. Il existe deux façons d'éviter la Malchance : soit en utilisant la carte Porte, qui n'est pas retournée au début de la partie, soit en tirant une carte Héros. Si toutes les cartes d'une même rangée sont de la même valeur, vous obtiendrez un bonus multiplicateur. Si vous survivez à huit rangées de cartes sans être frappé par la Malchance et sans utiliser votre carte Porte, vous gagnerez un énorme jackpot !

Les crédits, les gains et les dettes

Pour jouer à un jeu de hasard, empruntez de l'or au Maître du jeu. Cette somme représente une dette qui vous suivra sur toutes les tables de jeu d'Albion jusqu'à ce que vous la remboursiez. Sachez que si vous accumulez trop de dettes trop longtemps, vous risquez d'avoir des ennuis !

JOUER SUR XBOX LIVE ARCADE

Vous pouvez également jouer aux jeux de hasard sur Xbox LIVE® Arcade. Si vous avez un compte Xbox LIVE Gold, vous pouvez transférer l'or que vous gagnez dans Fable II afin de le dépenser où bon vous semble. Vous pouvez également gagner 15 objets uniques et les utiliser dans Fable II.

Deux manières de jouer

Vous pouvez choisir d'incarner votre héros de Fable II, avec son or, ses dettes et son classement. Mais vous pouvez aussi créer un nouveau personnage. Ce personnage commencera à zéro, avec 500 pièces d'or, aucune dette et un classement d'une étoile.

Un personnage Xbox LIVE Arcade a trois attributs. Le solde d'or représente votre argent, que vous pouvez parier comme bon vous semble, selon les limites de la table. La dette correspond à la somme d'or que vous devez aux Maîtres du jeu. Des points sont gagnés pour chaque pièce que vous pariez. À mesure que vous gagnez des points, votre classement augmente (passant de une à cinq étoiles). Les classements élevés permettent de déverrouiller de nouvelles variantes de jeu et d'accéder à des tournois dans lesquels vous pourrez gagner des objets rares. D'autre part, un nombre d'étoiles élevé permet d'augmenter la capacité de crédit.

Ramener votre or dans Fable II

Si vous incarnez votre héros dans Xbox LIVE Arcade, l'or que vous y gagnez sera disponible la prochaine fois que vous jouerez à Fable II. Si vous incarnez un autre personnage, vous pourrez transférer votre or dans Fable II en réalisant une fusion. Lorsque vous fusionnez un personnage avec un héros, cela efface le personnage et ajoute tous ses attributs (or, dettes, classement) à votre héros. Vous ne pouvez fusionner un personnage qu'avec un héros adulte.



COMMENT DÉPENSER VOTRE ARGENT

Les marchands

Dans la plupart des villes et villages d'Albion, des marchands vendent toutes sortes de biens : des armes, des vêtements, des potions, des objets à offrir et même des meubles.

Les soldes

Les marchands organisent périodiquement des soldes, durant lesquelles certains articles sont vendus bien moins cher. Lorsque des soldes commencent, leur position s'inscrit sur la carte. Les articles concernés sont vendus moins chers. Cependant, les marchands vous les achèteront également à un prix moins élevé.

Les pénuries

Lorsque la demande dépasse l'offre, il y a une pénurie et les prix augmentent. Les pénuries vous sont signalées de la même manière que les soldes. Lorsqu'il y en a une, les marchands augmentent leurs prix à la vente, mais aussi à l'achat. Il est possible de gagner beaucoup d'argent en étudiant le flux et reflux de l'offre et de la demande, en profitant des soldes pour acheter et des pénuries pour vendre.

Être propriétaire d'une maison

Dans le jeu, vous pouvez acheter n'importe quelle maison, à partir du moment où elle est à vendre et que vous en avez les moyens. Quelques maisons sont liées à des quêtes, auxquelles vous ne pourrez accéder qu'en étant propriétaire. Vous pouvez posséder autant de maisons que vous le souhaitez et désigner celle dans laquelle vivra votre famille (ou celles dans lesquelles vivront vos familles). Pour placer votre famille dans une maison, utilisez l'expression Suivre avec votre moitié et conduisez-la dans la nouvelle maison. Approchez-vous du panneau placé devant la maison et appuyez sur Ⓐ pour Examiner la propriété, puis sélectionnez Définir en tant que Domicile conjugal. L'option Examiner la propriété vous permettra également d'acheter, de vendre, de louer ou de meubler une maison, et de définir le budget familial.

Les bonus de sommeil

Dormir dans une maison peut vous permettre d'obtenir un bonus, qui améliorera votre Force, votre Santé ou votre Vitesse. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul bonus à la fois. Les bonus profitent davantage aux héros dont la famille vit heureuse dans la maison. Pour dormir, sélectionnez le lit et appuyez sur Ⓐ.



La location

Vous pouvez louer n'importe quelle maison dont vous êtes le propriétaire, à condition que votre famille ne vive pas dedans. Dès qu'un locataire déménage dans la maison, votre héros perçoit automatiquement le loyer à intervalles réguliers (quelques minutes du monde réel), même lorsque vous ne jouez pas à Fable II. Vous pouvez augmenter ou baisser vos loyers, ce qui vous entraînera sur la voie de la corruption ou de la pureté.

Décorer et meubler vos maisons

Vous pouvez décorer vos maisons avec des articles achetés dans un magasin ou en installant les trophées que vous avez gagnés lors de vos quêtes (voir page XVIII).
Si vous améliorez ainsi votre maison familiale, vous augmenterez le bonheur de vos proches ; si vous améliorez une maison que vous louez, vous en augmenterez la valeur.

Être propriétaire d'un magasin

La plupart des magasins peuvent être achetés, comme les maisons. Quand vous possédez un magasin, vous bénéficiez d'une remise sur les marchandises, et récupérez une partie des bénéfices. Comme pour les loyers, vous pouvez augmenter ou baisser les prix, ce qui vous rendra pur ou corrompu.



LE JEU EN COOPÉRATION ET XBOX LIVE

Coopération en local

Vous pouvez jouer à Fable II en coopération avec un ami sur la même console Xbox 360. Lorsque vous rejoignez un héros en mode Coopération, vous utilisez un homme de main prédéfini. Contrairement au héros, qui peut réaliser toutes les actions qu'il veut, l'homme de main a des restrictions, notamment l'impossibilité d'interagir avec les marchands ou d'acheter des biens immobiliers.

Pour rejoindre un héros en tant qu'homme de main, appuyez sur START avec la deuxième manette Xbox 360 afin d'afficher l'écran de configuration de l'homme de main.

Écran de configuration de l'homme de main

C'est le héros qui sélectionne la quantité d'or et d'EXP que recevra l'homme de main. L'homme de main choisit son sexe, sa ligne de conduite morale et ses armes.

Un homme de main peut être associé à un héros existant. Dans ce cas, l'or, l'EXP et les capacités qu'il a acquis seront transférés à ce héros lorsque la session de coopération s'achèvera.

Pour associer votre homme de main à un héros, appuyez sur X afin de sélectionner un profil sur la console Xbox 360 ou sur une carte mémoire (si un second profil est déjà connecté, il sera automatiquement sélectionné). Pour choisir une sauvegarde de héros sur ce profil, appuyez sur Y et sélectionnez l'une des sauvegardes de héros disponibles.

Si vous ne vous connectez pas, vous pouvez associer votre homme de main à une sauvegarde sur le profil du héros. Pour cela, appuyez sur Y.

Si vous jouez sans être connecté ou sans avoir sélectionné une sauvegarde de héros, l'homme de main recevra des capacités identiques à celles du héros. L'EXP et l'or seront donnés au héros, mais l'homme de main pourra dépenser une source d'EXP indépendante pour améliorer ses capacités. Lorsque l'homme de main quittera la session, toute progression sera perdue.

Pour commencer, appuyez sur A avec les deux manettes.

La Co-op Xbox LIVE

Veuillez vous rendre sur www.fable2.com ou Xbox LIVE pour obtenir les informations mises à jour sur la disponibilité de cette fonctionnalité.

Les orbes

Des orbes lumineux sont dispersés partout en Albion. Chaque orbe représente un autre joueur humain possédant un compte Xbox LIVE Gold et indique sa position dans le jeu. Vous pouvez paramétrer les orbes pour voir tous les joueurs ou uniquement les amis Xbox LIVE, mais vous pouvez aussi les désactiver. Pour inviter un joueur à participer à votre partie, sélectionnez un orbe et appuyez sur A, puis sélectionnez Interagir. Vous pouvez également sélectionner Cadeau pour placer des objets de votre inventaire dans celui de ce joueur, Stats pour en savoir plus sur lui ou Expulser pour enlever son orbe de votre session.

Les hommes de main en Co-op Xbox LIVE

Lorsque vous rejoignez un autre joueur en coopération sur Xbox LIVE, vous sélectionnez un homme de main pour représenter votre héros. Cet homme de main possède les mêmes capacités que le héros auquel il est associé, mais il n'en a pas l'inventaire : les armes que vous recevez au départ sont équivalentes au pouvoir de votre héros. Vos armes sont perdues dès que la session s'achève, mais l'or, l'EXP et les capacités gagnés en tant qu'homme de main sont transférés à votre héros original.



La caméra en mode Coopération

En mode Coopération, aucun des joueurs ne contrôle la caméra. Celle-ci se placera automatiquement pour montrer les deux joueurs. Pour les conserver à l'écran, les déplacements pourront être restreints afin de les empêcher de trop s'éloigner l'un de l'autre.

En mode Coopération, deux commandes importantes permettent de contrôler la caméra.

Pour réorienter la caméra sur votre personnage, appuyez sur LB. Chaque joueur peut réaliser cette opération à tout moment.

Pour téléporter instantanément l'homme de main à côté du héros, appuyez sur BACK. Seul l'homme de main peut effectuer cette opération.

L'écran de jeu

En mode Coopération, l'écran de jeu est divisé en deux. Les jauges de Santé et de sort du héros s'affichent sur la gauche de l'écran, celles de l'homme de main sur la droite.

Le menu Pause

En mode Coopération, le héros peut accéder à son menu Pause (voir page XXIX) en appuyant, comme d'habitude, sur START. L'homme de main a accès à un menu Pause modifié, dans lequel il pourra voir ses capacités et les améliorer, accéder à l'écran de configuration de l'homme de main ou encore quitter. Si vous sélectionnez Quitter, l'EXP et l'or que vous avez gagnés s'afficheront à l'écran.

Liste d'amis Xbox LIVE

Le menu Pause permet au héros d'afficher la liste de ses amis Xbox LIVE qui jouent au même moment à Fable II. Appuyez sur START pour ouvrir le menu Pause, sélectionnez Quêtes / Cartes, puis Amis Xbox LIVE. Choisissez un ami pour accéder aux mêmes options que lorsque vous interagissez avec un orbe.

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

Contrôle parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista® fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

LE MENU PAUSE

Appuyez sur START pendant le jeu pour le mettre en pause et accéder au menu Pause, dans lequel vous trouverez des options importantes.



Sauvegarder

Sélectionnez cette option pour sauvegarder votre progression avant de reprendre la partie de Fable II ou de la quitter. Cette option vous permet également de quitter sans sauvegarder.

Quêtes / Cartes

Cette option vous permet de voir la carte de l'Albion et d'afficher les quêtes, les postes à pourvoir, les soldes et les pénuries, ainsi que la position des membres de votre famille. Elle vous permet aussi d'effectuer un voyage rapide (voir page XVI). Les personnes qui figurent sur votre liste d'amis Xbox LIVE apparaissent également sur la carte, et vous pouvez interagir avec eux comme vous le feriez dans le jeu normal. Voir Les orbes, page XXVI.

Capacités

Cette section vous permet de voir la quantité d'Expérience que vous avez gagnée et de la dépenser pour améliorer les capacités de votre héros au combat (Force, Adresse et Volonté). Vous pouvez également configurer vos sorts avec le Sélecteur de sorts.

Armes

Les armes sont divisées en deux catégories : les armes de mêlée et les armes à distance. Sélectionnez une arme et appuyez sur (A) pour vous en équiper.

Vêtements

Cette section affiche tous les vêtements que vous possédez, en les classant par zone corporelle. Sélectionnez un article et appuyez sur (A) pour vous en équiper.

Objets

Sélectionnez cette option pour accéder à tous les objets que vous portez, mais dont vous ne pouvez pas vous équiper (livres, nourriture, potions, cadeaux et colorants).

Journal

Le journal fait état de votre personnalité (notamment la ligne de conduite et le renom), de vos expressions, des quêtes que vous avez accomplies et de vos succès. Il contient également une section d'aide qui pourra s'avérer utile.

Options

Sélectionnez Options pour modifier les paramètres du jeu, de la vidéo et du son.

Les commandes du menu

Lorsque vous affichez une arme, un objet ou un vêtement, utilisez L pour faire défiler son image et sa description. Utilisez R pour naviguer vers le haut ou le bas lorsque la description est longue.



CRÉDITS

Studios Lionhead

Directeur de la création
Peter Molyneux
Production exécutive
Louise Copley
Gestion de projet en chef
Dene Carter
Simon Carter
Richard Ham
Si Jaques
Ian Lovett
John McCormack
JC Taylor
Production
Georg Backer
Chris Berry
Will Braham
Bryn Davies
Peter Jones
Gary Simmons
Geoff Smith
Jennifer Stanners
Jeremie Texier
Stuart Whyte
Conception
Mark Llabres Hill
Ben Huskins
John Molloy
Rob Stevens
Paul Wright
Programmation
David Addis
Chris Allsopp
Sherman Archibald
Jon Askew
Martin Bell
Leigh Bird
Stephen Broadley
David Bryson
Barry Cairns
Chris Carr
Francesco Carucci
Patrick Connor
Kaspar Daugaard
Olli Dawson
Daniel J Dobson
Alex Dowdeswell
Mike Ducker
Neil Duffield
Paul Evans
Tak L Fung
Neil Griffiths
Aaron Halstead
Matthew Hanlon
Alan Harding
James Hopkin
Al Hurlbut
Keith Judge
Adam Jethro Langridge
Stewart Lynch
Marcus Lynn
Michael Malinowski
Joss Moore
Fernando Navarro
Kieran Nee
Paul New
Gareth Noyce
Guillaume Portes
Ollie Purkiss
Tim Rance
Mark Rose
Jonathan Shaw
Sam Swain
Tim Swann
Kalev Tait
Julian Thomas
Neil Wakefield
Neil Wallace
Glen Watts
Don Williamson
Alan Wright
Richard Yeager
Dann Yeung
Mark Zarb-Adami
Kostas Zarifis
Infographie
Matt Allsopp
Pete Amachree
Carolyn Bailey
Andy Bass
Damian Buzugbe
Dominic Clubb
Robert Corcoran
James Duncan
Jamie Durrant
Jon Eckersley
Emrah Elmasli
Ian Faichnie
Alberto Gordillo Villafuertes
Richard Hammond
Imkan Hayati
Patrick Martin
Mike McCarthy
Mike Morton
David Oxford
Jorge Sanchez Magdaleno
Adam Sibbick
Mark Smart
Adonis Stevenson
Angus Syme
Ben Troughton
Rob Watkins
Mark Williams
Animation
Steve Bodle
Andy Brunton
Gary Cureton
Pepe de Lucas
Silvia Di Felice
William du Toit
Daniele Duri
Paul Franklin
Ceri Harrison
Graeme Howard
Nanette Kaulig
Luke Kelly
Chris Knott
Martin Lanzinger
Luis Miguel Herrera Vela
Louise Ridley
Christopher Rivera
Chris Roe
Emilio Serrano Garcia
Gabor Soos
Ross Stanton
Laura Trespioli
Conception des niveaux
Charlton Edwards
Jake Fearnside
Mike Green
Iain Wright
Andrzej Zamoyski
Script
Anish Antony
Mark Backler
Dave Carter
Charles Griffiths
Eduardo Hulshof
Richard Meinertzhagen
Luke Pressley
Milan Prucha
Philip Robinson
Alex Skidmore
Ted Timmins
Mike West
Neal Whitehead
Musique
Russell Shaw
Presse
Cathy Campos
Pete Coward
Sam Van Tilburgh
Woody Hennekam
Testeurs en chef
Nathan Smethurst
Kiernan Sleep
Consultants testeurs en chef
Rob den Dekker
Wayne Marx
Testeurs
Kenneth Addeh
Fraz Ahmed
Harrison Baker
Gareth Bourn
Ben Brooks
Lewis Brundish
David Carbine
Andrew Cheyne
Claudio Di Giacomo
Sean Francis
Daniel Gray
Lewis Harvey
Shaun Hogg
James Hopkins
Sion Hughes
Matthew Humphrey
John Lamplugh
Jamie Pendleton
Ross Thoroughgood
Kevin Watt
Michael Woolgar
Administration
Neena Jetwani
Charlotte Roberts

Localisation

Binari Sonori Srl, Italie

Voix

Garth - Bruno DUBERNAT
Hammer - Laura PREJEAN
Lucien - Gabriel LE DOZE
Reaver - Max ANDRE
Rose - Sauvane DELANOE
Théréssa - Laurence CROUZET

Lionhead Remerciements :

Richard « Swordmaster » Ryan, Dimitri Mavrikakisas, Andrew David Collins, Rothy the Dog

- **Parasol**
- **Volt**
- **Brook Street**
- **Testology**
- **Xen**
- **Massive Multimedia Inc.**
- **Panache**
- **Anark**

Microsoft Game Studios

Production
Rick Martinez
Danan Davis
Ian Johnson
Shannon Loftis
Infographie
Ryan Wilkerson
Audio
Kristofor Mellroth
Guy Whitmore
Kristen Quebe
Jeffrey Linsenbigler
Jason Shirley
Ken Kato
Peter Comley
Peter Sjoquist
Kyle Fraser
Shoko Iwano
Développement commercial
Nancy Figatner
Conception
William Hodge
Josh Atkins
J. Epps
Développement
Todd Heckel
Matt Haigh
Andy Luedke
Anna Koloskova
Justin Appleby
Alan Castellanos Moreno
Andrew Marthaller
Andrew Kertesz
Jason Major
Service juridique
Don McGowan
Localisation
Virginia Spencer
Dublin
Declan MacHugh
Jean-Philippe Chassagne
Alan Davis
John O'Sullivan
Corée
Jae Youn Kim
Kyoung Han Yoon
Sang Min Park
Nam Hun Kim
Japon
Yuko Yoshida
Hiroyasu Mimura
Satoru Komiya
Taïwan
Robert Lin
Eva Lin
Andy Liu
Vincent Tsai
Daniel Huang
Marketing
Amritz Lay
Testing
Patrick Barker
Jami Johns
Craig Marshall
Jeff MacDermot
Ram Ki$hore Alavalapati
Jeffrey Kafer
Mohamed Awam Zoweil
Sean Dayé Gubelman
Chun-Kai Wang
Kevin Dodd
Tim Duzmal
Russ Glaeser
Ben Ahroni
Mark Grimm
Natahri Felton
Jimbo Pfeiffer
Greg B. Jones
Expérience utilisateur
Whitney Hills
Rich Bryant
Dana Fos
Jeannie Voirin-Gerde
Rick Achberger
Recherche utilisateur
Tracey Sellar
Eric Schuh
Jum Kim
Daniel V. Gunn
Web
Mark Diller
Misty Thomas
John Ryan
Kelly Bell

Remerciements Microsoft :
Autumn Allen, Wolfgang Blum, J.M. Byrd, Troy Heere, Michael Kroon, Craig "Ixanian" Nichols, Mikey Wetzel, Kutta Srinivasan, Mark Neyer, Tony Cox, Greg Hermann, Kurt Loidl, Eric Lee, Dan Price, John Rush, James Stabbert, Trevor Hanks

Xbox LIVE Productions

Production
Jason Mai
Jason York
Conception
John Miller
Développement
Jeffrey S. "Dextor" Blazier
Benjamin Ellinger
Eric Fleegal
Josh Olson
Christopher Peters
Andrew Slasinski
Infographie
Stephen Peringer
Anton Bogaty
Shun Endo
Steven Grice
Justin Koh
Rick Kolesar
Testing
Tina Chen
Brian Fetty
Robert Lamb
Audio
Mark Yeend
Artur Girsky
Orville Johnson
Stan LePard
Mark Roberts
Phil White
Édition
Cindy Vanous
Recherche utilisateur
Jerome Hagen

- **Panther Modern, LLC**
- **Filter**
- **The Lux Group**
- **Excell Data Corporation**
- **Sakson & Taylor**
- **NW Connection Services**
- **Volt**
- **Rompus Recordings Inc.**
- **Soundlab**

Conception sonore par Soundelux Design Music Group.

Pour connaître tous les membres de l'équipe de Fable II, consultez les crédits dans le jeu.

Support technique

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**



www.fable2.com